N-ZONE EXTRA

AUSGABE 1
COMPUTEC VERLAG

EINE SONDERBEILAGE VON N-ZONE 11/97

HINTER DEN KULISSEN
Exklusiv-Interview mit Darren Anderson

STRENG GEHEIM: NEUE STRECKEN UND BIKES
Enthüllt: So kommt man ran!

Der Rennspielknüller!
EXTREME G
Acclaims Megahit ausführlich vorgestellt!

Man hat mehrmals die Qual der Wahl, welchen Weg man wählen soll. Der kürzere ist meist auch schwieriger zu fahren.

Die Klasse der Grafik-Engine wird beispielsweise durch die hochspritzenden Lava-Fontänen demonstriert.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

EXTREME G

Eines der heißesten N64-Spieleprojekte für das kommende Weihnachtsgeschäft ist zweifellos Acclaims futuristische Action-Raserei Extreme G, die mit furiosem Streckendesign und bebenden Techno-Beats auch ältere Videospielfreaks zu Nintendos 64 Bit-Maschine locken soll. Was Probe alles auf das 64 MB-Modul zauberte, verraten wir hier!

N-ZONE HIT

Daß Extreme G ein rasantes Rennspiel ist, in dem ein bis vier Spieler gleichzeitig auf futuristischen Motorrädern über halsbrecherische Kurse donnern dürfen, sollte mittlerweile bekannt sein, deswegen wollen wir uns ohne Umwege direkt den einzelnen Spielmodi und Features widmen, die übrigens von der Detailverliebtheit der Probe-Programmierer zeugen.

Der Single Player-Mode

Spielt man alleine, stehen einem vier verschiedene Spielmodi zur Verfügung, wobei der Extreme Contest wohl am wichtigsten sein dürfte, der in den drei Schwierigkeitsgraden Novice, Intermediate und Extreme absolviert werden kann. Hier muß man sich mit einem von (zunächst) acht frei wählbaren Bikes die einzelnen Strecken in einem Wave Race 64-ähnlichen Turnier-Modus erkämpfen, sprich, es wird eine bestimmte Punkteanzahl vorgeben, mit der man sich für

Wo ist oben, wo ist unten? Dank Kehrtwenden wie dieser stellt man sich diese Frage in Extreme G gar nicht.

Wie kommen die Busse auf die Fahrbahn? Das kann wohl nur am abgedrehten Humor der englischen Entwickler liegen.

das nächste Rennen qualifizieren kann. Im Atomic-Abschnitt, der als erstes zur Verfügung steht, warten gerade einmal 4 Strecken, die übrigens den Szenarien Desert, Mine und City angehören, wobei die Space-Pisten später folgen. Weiter geht es in der Critical Mass-Stage, die schon acht aufeinanderfolgende Rennen umfaßt. Der krönende Höhepunkt ist schließlich der Melt Down-Contest, der mit allen zwölf Standard-Strecken im Extreme-Modus dem Spieler alles abverlangt. Gewinnt man auch hier die Rennen, die übrigens immer drei Runden dauern, bekommt man das erste Bonus-Bike, das mit einem furchteinflößenden Totenkopf-Sticker versehen ist. Gelingt eine weitere Siegesserie mit diesem Bike, erhält man das besonders ausgefallene Flüssigmetall-Bike, das aufgrund seiner überragenden Leistungsdaten einen relativ schnellen Zugang zur Bonusstrecke ermöglicht.

Die drei weiteren Single Player-Modi umfassen die Practice-Variante, in der man übrigens nur die bereits gefahrenen Strecken trainieren darf, den Time Trial-Modus, der zum schlichten Erzielen von Rekordzeiten dient, und schließlich den unterhaltsamen Shoot 'em Up-Modus, in dem man drei Runden lang möglichst viele vor einem herfahrende Bikes abballert, die man nicht überholen kann. Der Redaktionsrekord liegt übrigens gerade bei 36 Punkten!

Der Multiplayer-Mode

Finden sich zwei, drei oder gar vier Leute gleichzeitig vor dem Nintendo 64 ein, so gibt es natürlich nichts Empfehlenswerteres als den Head to Head-Modus, in dem sich alle Spieler gleichzeitig ohne Computergegner auf den bislang im Extreme Contest gefahrenen Strecken messen dürfen. Während der Screen bei 2 Teilnehmern entweder horizontal oder vertikal oder bei 4 Spielern in kleine Viertel aufgeteilt wird, überrascht der 3 Spieler-Modus. Hier darf nämlich ein Spieler erstmals mit einer kompletten Bildschirmhälfte spielen, die sogar noch in horizontaler oder vertikaler Ausführung vorliegt.

Insbesondere für Parties dürfte der Cup-Modus geeignet sein, in dem sich auf zwei Listen jeweils bis zu acht Leute eintragen dürfen, die dann anschließend im K.o.-Modus bis zum bitteren Ende um den Cup gegeneinander fahren. Die dritte Mehrspieler-Variante ist das sogenannte Flag-Game, in dem auf jeder Strecke rund vierzig Flaggen herumstehen, die von den menschlichen Kontrahenten eingesammelt werden müssen.

Weltpremiere! Fahren drei Spieler gleichzeitig um die Wette, erhält ein Teilnehmer eine komplette Screenhälfte, die entweder vertikal oder horizontal angewählt werden kann.

Eine Strecke ist nicht nur in vollkommen ungewohnten Naturfarben gehalten, sondern überrascht auch mit einem davonfliegenden Taubenschwarm.

Die Einzelspieler-Rennen dauern drei Runden. Am oberen Balken mit den Farbklecksen kann man die Plazierungen erkennen.

Die vierte und letzte Spielart wurde mehr oder weniger direkt aus Mario Kart kopiert, denn hier darf man sich in vier speziell entworfenen Battle Arenas über den Asphalt jagen.

Alles drin, alles dran!

Probe hat Extreme G mit geradezu verschwenderisch vielen Optionen vollgepackt, die sich nicht nur auf die zuvor aufgeführten Spielmodi beschränken. Wer beispielsweise generell etwas dagegen hat, daß man in einem Rennspiel sein mangelndes fahrerisches Können mit wirkungsvollen Extras ausgleichen kann, darf sämtliche Waffen auch ausschalten. Übrigens, langfristig wird sich auch bei eingeschalteten Waffen, die man über die Icons auf der Strecke einsammeln kann, der Spieler mit den besten fahrerischen Talenten durchsetzen. Eine weitere Besonderheit ist im Mehrspieler-Modus zu finden. Hier empfiehlt es sich, die echten Namen einzugeben, denn mit diesen werden dann die Bikes gekennzeichnet. Auf Wunsch kann man auch die Plazierung oder gar nichts anzeigen lassen. Das effektiv genutzte Rumble Pak macht übrigens die Verwendung von Controller Paks zum Spielstandspeichern nicht unmöglich, man dachte nämlich an ein spezielles Menü, in dem man abspeichern darf. Wer kein Controller Pak sein eigen nennt, darf per Paßwort seine Leistungen sichern.

So spielt es sich...

Unsere Befürchtung, daß man in Extreme G wie in ähnlich gearteten Raumschiff-Schwebespielchen relativ hilflos über die Pisten stolpert und von einer zur anderen Bande donnert, hat sich nicht bewahrheitet. Hier hat man wirklich die absolute Kontrolle über das Fahrzeug, das per Powerslide noch schneller um die Kurven düst. Übrigens, man sollte die zahlreichen Shield-Extras aufsammeln, um sein Schutzschild wirksam zu halten, da man sonst bei jedem weiteren Treffer immer kurz anhält. Die Wirkung der geschickt anwählbaren Extrawaffen ist klug dosiert und läßt das Rennen nicht zur reinen Lotterie verkommen. Einen großen Pluspunkt in Sachen Motivation garantiert außerdem das in letzter Sekunde eingebaute Nitro-System, durch das man pro Rennen genau dreimal einen Turbo-Beschleuniger einsetzen darf. Ob man nun gleich zu Beginn davonziehen soll oder sich seine Nitros für eine Schlußattacke aufspart, ist hier die reizvolle Frage. Zu guter Letzt möchte ich noch die Intelligenz der Computer-Fahrer lobend erwähnen, die ein realistisches Spielgefühl vermittelt. Während in mäßigen Titeln wie MRC die Computergegner ständig genau hinter einem kleben, egal ob man nun gut oder schlecht fährt, hat man bei Extreme G das Gefühl, daß man es mit einem echten Fahrerfeld zu tun hat, das man durch perfekte Runden deutlich abhängen kann. Hier muß man nicht befürchten, daß die Konkurrenz ohnehin auf der Zielgeraden vorbeidonnern wird. Das Schlußwort gilt der Grafik, die zwar leider nicht ohne Nebel auskommt, jedoch dank stets flüssigem Aufbau immer einen optimalen Überblick auf das Geschehen ermöglicht. Außerdem beeindrucken zahlreiche Streckendetails wie aufspritzende Lavafontänen, hin- und herschwingende Lichter oder Taubenschwärme.

Hans Ippisch

MEINE MEINUNG!

Daß Extreme G auf dem Nintendo 64 neue technische Maßstäbe für Rennspiele aufstellen wird, war mir von der ersten Vorabversion an klar. Daß jedoch bei so einer atemberaubenden Grafikgeschwindigkeit ein derart ausgeklügeltes Fahrverhalten und wirklich hervorragend spielbare Kurse möglich sind, konnte ich mir bis zuletzt nicht vorstellen. Besonders lobenswert ist außerdem die Tatsache, daß trotz des opulenten Waffensystems ausschließlich der bessere Fahrer gewinnt und man die Computergegner ausgesprochen realistisch in Szene gesetzt hat. Hier muß man nicht frustierende Duelle mit unbesiegbaren Roboterbikes befürchten. *Hans*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel: .....*Extreme G*
Genre: .....*Rennspiel*
Spieler: *1-4*
Schwierigkeitsgrad:.....*Mittel*
Save Game:.....*Ja (+ Password)*
Controller Pak:..... *Ja*
Levels:....*12 Strecken + 4 Arenas*
Preis: .....*ca. DM 140,-*
Datenträger:.....*64 MBit-Modul*
Hersteller: .....*Acclaim*
Entwickler:.....*Probe*
Release: .....*Ende Oktober*

Grafik: *84%*
Sound: *82%*
Dauerspaß: ..*91%*
Gesamtwertung: **90%**

Beurteilung: *Wer auf die 64 Bit-Anwort zu Sonys WipEout gewartet hat, wird begeistert sein. Und auch wer Vorurteile gegen futuristische Schwebespielchen hat, wird von Extreme G schwer beeindruckt sein. Das perfekt ausbalancierte Fahrgefühl, die unvergleichlichen Achterbahnpisten, das opulente Extrawaffensystem, die eleganten Optiken und die geradezu vorbildlich designten Spielvarianten und Features machen Extreme G zur Spieleüberraschung des Jahres!*

Exklusiv-Interview

WIR BRAUCHEN 2-3 PROJEKTE!

Wir blickten hinter die Kulissen von Probe und baten Extreme G-Project Manager Darren Anderson zum Interview. Er verrät uns, was er von WipEout, dem Nintendo 64, dem 64DD und vielen anderen Dingen hält.

N-ZONE: Eines verblüffte uns sehr an Extreme G: Jeder neuen Version war deutlich anzusehen, welche Fortschritte gemacht wurden. Beispielsweise entfernte sich der berüchtigte Nebel immer weiter, oder Lichteffekte kamen hinzu. Ist dies dadurch zu erklären, daß ihr die Fähigkeiten des N64 erst nach und nach kennengelernt habt, oder wußtet ihr von Anfang an, wie weit beispielsweise der Nebel am Ende weg sein würde?

Darren Anderson: Ich glaube, es lag daran, wie wir das Spiel geschrieben haben. Wir stellten nur sicher, daß das Zeichnen der Strecken und die Kollisionsphysik funktionierte, bevor wir mit dem Hinzufügen der Feinheiten und dem Perfektionieren des Aussehens begannen.

N-ZONE: Viele Leute denken, daß Extreme G die 64 Bit-Antwort auf Psygnosis' WipEout ist. Seid ihr mit dieser Einschätzung glücklich, oder glaubt ihr, daß Extreme G ein absolut eigenständiges Spiel ist?

DA: Nachdem sich WipEout als das führende Rennspiel etabliert hat (wenn auch für ein anderes System), fassen wir es als Kompliment auf, daß Extreme G immer wieder damit verglichen wird. Die Leute machen meistens solche Vergleiche, wenn sie frühe Versionen oder Screenshots eines Spiels sehen. Ich bin mir sicher, daß sie die Unterschiede zu schätzen wissen, wenn sie das finale Produkt sehen.

N-ZONE: Was halten Sie von der frühen F-Zero 64-Version, die nun sogar einen 4 Spieler-Modus hat?

DA: Da ich bislang nur Screenshots gesehen habe, fällt es mir schwer, einen Kommentar abzugeben.

N-ZONE: Wäre das CD-ROM-Medium in irgendeiner Form für Extreme G nützlich gewesen?

DA: Natürlich wären mehr Strecken möglich gewesen, aber ich denke, daß die Module deswegen geholfen haben, weil sie nur eine geringe Kapazität haben. Dies machte nämlich die Daten, die man speichert, viel wertvoller, deshalb verbringt man mehr Zeit damit, die Daten so gut wie nur irgend möglich zu machen.

N-ZONE: Gibt es etwas, das euch am Nintendo 64 besonders überrascht hat?

DA: Wie jeder andere waren wir von der Qualität der Grafiken auf der Maschine beeindruckt, aber nicht wirklich überrascht.

N-ZONE: Ist das Nintendo 64 so leistungsfähig, wie Nintendo behauptet, oder gab es für das Spiel klare Einschränkungen?

DA: Es gibt immer Restriktionen. Mehr Polygone wären schön gewesen, aber so etwas wird man immer hören.

N-ZONE: Probe ist als eine der technisch besten Entwicklerfirmen bekannt. Was glaubt ihr denn, zu wieviel Prozent das Nintendo 64 bislang ausgenutzt wurde?

DA: Wie bei allen neuen Geräten werden wir wohl auch das N64 erst nach zwei bis drei Projekten richtig beherrschen. Ich denke, daß jedes nachfolgende Game von den Erfahrungen, die wir mit Extreme G machten, profitieren wird, aber an dem gemessen, was wir jetzt wissen, nutzen wir das N64 zu 100 Prozent.

N-ZONE: Was haltet ihr vom 64DD? Bietet es zuviel Speicher für ein gewöhnliches Cartridge-Spiel und nicht genug für ein typisches CD-ROM-Game?

DA: Nach dem, was wir jetzt vom 64DD wissen, sind wir ziemlich optimistisch, was dessen Einsatz betrifft. Der Extra-Arbeitsspeicher ist eine große Hilfe, und wo liegt das Problem, wenn man nicht die Kapazität einer CD hat? Es wird die Leute davon abhalten, 20 Minuten lange Videosequenzen zu rendern und diese dann Spiele zu nennen.

N-ZONE: Gibt es etwas, was die N64-User auf der ganzen Welt wissen sollten?

DA: Ja, klar! Macht es nicht naß!

N-ZONE: Besten Dank für das Interview!

Project Manager Darren Anderson und Probe-Entwicklungsdirektor Joe Bonar (rechts) haben wir Extreme G hauptsächlich zu verdanken.

ALLE BIKES

Raze
Für Fortgeschrittene!
Wer glaubt, daß er ohnehin mit Höchstgeschwindigkeit durchrast, kann dieses unglaublich schlecht beschleunigende Bike wählen, das sehr gut in der Kurve liegt und mit das beste Waffensystem bietet.

Beschleunigung:..... 0
Höchstgeschwindigkeit:..... 9
Kurvenlage: 6
Schutzschild: 2
Waffen: 6

Rana
Für Fortgeschrittene!
Rana ist ein schnelles Bike mit einer schwachen Beschleunigung. Da es zwar ein gutes Waffenpotential hat, sich aber eher mittelmäßig fährt, ist es ein empfehlenswertes Motorrad für erfahrene Spieler.

Beschleunigung:..... 1
Höchstgeschwindigkeit:..... 8
Kurvenlage: 4
Schutzschild: 3
Waffen: 7

Khan
Für Anfänger!
Insbesondere Anfänger sollen dieses Bike ausprobieren, es bietet in den wichtigsten Bereichen akzeptable bis hervorragende Werte, nur die Bewaffnung läßt etwas zu wünschen übrig.

Beschleunigung:..... 9
Höchstgeschwindigkeit:..... 4
Kurvenlage: 3
Schutzschild: 6
Waffen: 1

Grimace
Mit einer exzellenten Beschleunigung, einer guten Höchstgeschwindigkeit und einem sehr stabilen Schutzschild ist dieses Motorrad für weniger aggressive Spieler, die auf gute Fahrkünste vertrauen, geeignet.

Beschleunigung:..... 8
Höchstgeschwindigkeit:..... 5
Kurvenlage: 2
Schutzschild: 7
Waffen: 0

ALLE PICK UPS

Morning Star

Eine optisch interessante Mine auf einem Stab, die einen sich drehenden Selbstzünder hat. Man kann hier allerdings noch ausweichen.

Laser Limpet Mine

Wenn man diese Minen abfeuert, dann kleben sie am Rand der Strecke fest und bauen eine aktivierende Lichtschranke auf.

Proximity Mine

Drücke einfach auf den Knopf und hinterlasse deinen nachfolgenden Konkurrenten einen bleibenden Eindruck von dir.

Ion Side Cannon

Diese wunderbaren Kanonen, die an der Seite angebracht werden, sollte man besonders bei überholenden Konkurrenten nutzen.

Invisibility

Ein unsichtbarer Feind ist der schlimmste Gegner! Diese Regel kannst du den Konkurrenten beibringen, deren Waffen dann auch ins Leere gehen.

Multiple Needle Missiles

Wie ein High Tech-Stachelschwein feuert diese Waffe gleich eine ganze Salve kleiner, aber schmerzhafter Raketen ab.

Flame Exhaust

Mit diesem grafisch besonders aufsehenerregenden Nachbrenner kann man die Konkurrenz flambieren und mit High Speed davondüsen.

Invulnerability

Ein besseres Extra gibt es nicht: Man kann problemlos die Konkurrenz beballern, ist aber selbst für eine kurze Zeit unverwundbar.

Homing Missiles

Diese zielsuchenden Raketen sind absolut zuverlässig: Sie suchen sich automatisch und fehlerlos das nächste Bike und fügen ihm Schaden zu.

Mortar Rocket

Wer einmal den Einsatz eines Flugzeugbombers nachahmen will, kann mit diesem Extra die Strecke vor sich bombardieren lassen.

Rear Firing Rocket

Wer ohnehin immer an der Spitze liegt, kann den Abstand zur Konkurrenz hiermit locker vergrößern.

Power Shield

Dabei handelt es sich um eine Art aktive Panzerung, die bei Vollkontakt die Konkurrenz kurzerhand wegschleudert.

Tractor Beam

Komm nur her, Bursche! Mit diesem Traktor-Strahl wird das nächste Bike schön langsam näher rangezogen, ohne daß es flüchten kann.

Wally Warp

Wo ist Wally? Wenn man ihn korrekt einsetzt, sollte er weit hinter einem liegen. Erst den Exit-Warp abwerfen, dann den Eingangswarp.

Shield Recharge

Ohne dieses Extra würde so mancher Meilen hinterherhecheln, da ein Treffer ohne Schild zum Stillstand des Bikes führt.

Static Pulse

Schieß´ diesen Laser auf den Gegner, um dessen Control Display zu zerstören und seine Waffen unbrauchbar zu machen.

Stand: 13. Oktober ´97. 0 = schlechtester Wert, 9 = bester Wert. Alle Angaben ohne Gewähr, die Daten können sich bis zur Veröffentlichung leider noch geringfügig ändern.

Mooga
Die Beschleunigungswerte dieses Bikes sind schlichtweg katastrophal, sobald es jedoch einmal auf Touren kommt, ist es recht flott unterwegs. Daneben überzeugen das starke Schild und die gute Kurvenlage.

Beschleunigung:..... 0
Höchstgeschwindigkeit:..... 5
Kurvenlage:..... 6
Schutzschild:..... 9
Waffen:..... 2

Jolt
Trotz der schlechten Beschleunigungszeit bietet es eine erstaunlich gute Höchstgeschwindigkeit. Die Kurvenlage und das Schutzschild sind nur mittelmäßig, die fest installierten, eigentlichen Waffensysteme ein Totalausfall.

Beschleunigung:..... 1
Höchstgeschwindigkeit:..... 7
Kurvenlage:..... 4
Schutzschild:..... 3
Waffen:..... 0

Maim
Wer denkt, daß er ohnehin nie getroffen wird, darf dieses flinke Bike wählen, welches das beste Waffensystem aller acht Standard-Motorräder anbietet. Im Gegenzug hat man leider nur einen unbrauchbaren Schutz vor Feindtreffern.

Beschleunigung:..... 7
Höchstgeschwindigkeit:..... 4
Kurvenlage:..... 3
Schutzschild:..... 0
Waffen:..... 9

Apollyon
Das optisch besonders schicke Apollyon-Motorrad unterscheidet sich nur geringfügig vom Maim-Typ. Die Beschleunigung ist etwas schlechter, dafür bietet es ein kleines Schutzschild und eine höhere Endgeschwindigkeit.

Beschleunigung:..... 6
Höchstgeschwindigkeit:..... 5
Kurvenlage:..... 2
Schutzschild:..... 1
Waffen:..... 8

Phosphor Flare

Mit dieser Chemikalie kann man der Konkurrenz beweisen, daß helles Licht sehr blendet und den Piloten verzweifeln läßt.

Standard Rocket

Mit der durchschnittlichen Standard-Rakete kann man dem Rivalen immerhin einen mittleren Schaden zufügen.

Geheim: Bonus Bike 1
Sobald du auf den acht Strecken der Critical Mass-Stage gewonnen hast, wirst du dieses Bonus Bike bekommen, das einen grusligen Totenkopf am Tank hat.

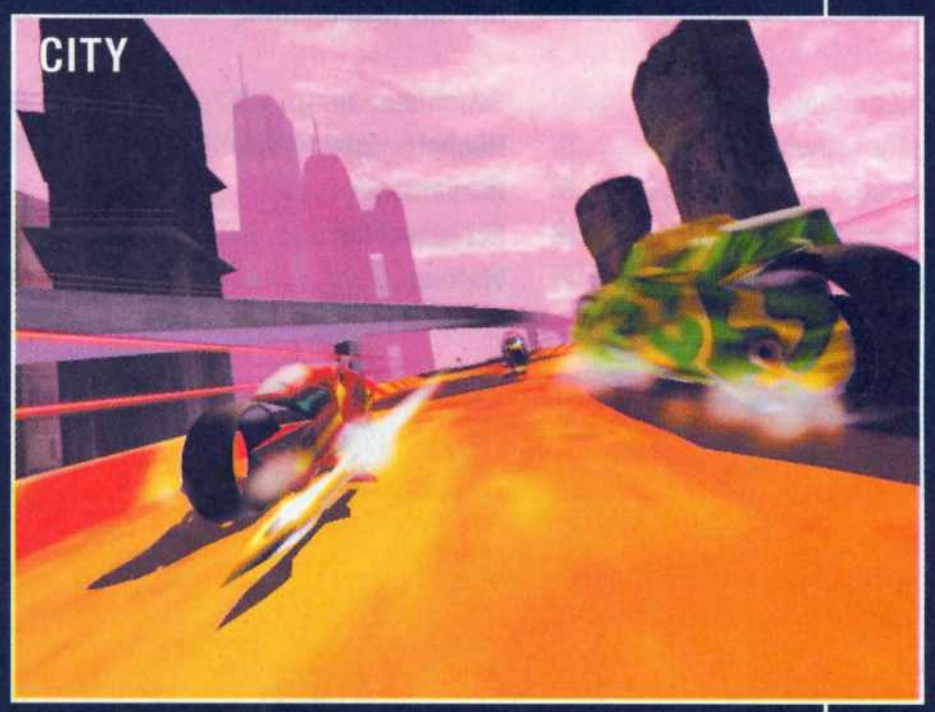
Beschleunigung:..... 6
Höchstgeschwindigkeit:..... 9
Kurvenlage:..... 7
Schutzschild:..... 7
Waffe:..... 8

Geheim: Bonus Bike 2
Dieses unschlagbare Bike aus Flüssigmetall gibt es als Belohnung, wenn man alle 12 Strecken der Meltdown-Stage gewonnen hat. Gewinnt man auch damit...

Beschleunigung:..... 9
Höchstgeschwindigkeit:..... 9
Kurvenlage:..... 9
Schutzschild:..... 9
Waffe..... 9

Extreme G:
ALLE STRECKEN

Es gibt insgesamt 12 Standardstrecken, die sich gleichmäßig auf die Szenarien Stadt, Mine, Wüste und Weltraum aufteilen. Gewinnt man auch mit den beiden Bonus Bikes alle Strecken, dann gibt es eine zusätzliche Bonusstrecke und abermals einen neuen Schwierigkeitsgrad. Die Entwickler haben uns versprochen, daß praktisch immer etwas Neues hinzukommt, was durchaus auf weitere Motorräder oder Strecken hoffen läßt.



N-ZONE

COMPUTEC VERLAG